
**REGULAMENTO DE
COMPETIÇÃO
EM PROVAS DE COMBATE**



**FPLK
KEMPO**

KEMPO DESPORTIVO

PARA EVENTOS OPEN E TAÇA DE PORTUGAL

REGULAMENTO DE COMPETIÇÃO EM PROVAS DE COMBATE DE KEMPO DESPORTIVO

Relativo à harmonização de determinadas disposições em matéria desportiva no domínio das provas desportivas de combate de Kempo Desportivo, que altera todos os Regulamentos anteriores relativamente aos conteúdos.

(1) Considerando-se o sector desportivo de combate de Kempo Desportivo de primordial importância, relativo à harmonização de determinadas disposições relativamente à matéria, procurou-se harmonizar as condições de organização, acesso à competição bem como a orgânica geral das mesmas.

(2) Nesse sentido propõe-se a FPLK a melhorar as condições e qualidade dos eventos em todas as vertentes, sendo já os progressos alcançados nestes domínios de grande relevância.

(3) Para alcançar os objetivos, pretende-se com estas disposições, evitar o descrédito das provas de combate, tornando a sua execução das provas e regulamentos eficazes e uniforme. É necessário, pois, um conjunto de regras mais claro e simples que seja de mais fácil compreensão, interpretação e aplicação pelos organizadores, equipas de avaliadores e equipas de competidores, sendo todos responsáveis pela aplicação do presente Regulamento.

(4) São necessárias definições completas de todos os termos básicos, a fim de facilitar a interpretação do presente regulamento e assegurar a sua aplicação uniforme.

CAPÍTULO I DISPOSIÇÕES INTRODUTÓRIAS

Artigo 1º

Matéria e Denominações

A Federação Portuguesa de Lohan Tao Kempo e a International Kempo Federation (abaixo designadas por FPLK e IKF), são as organizações competentes para deliberar e decidir sobre qualquer tema relativamente ao presente Regulamento.

Artigo 2º

Designações Gerais

Para efeitos do presente Regulamento entende-se por:

a) “**Modalidade / Disciplinas**” – São consideradas modalidade e/ou disciplinas as diferentes provas, codificadas em diferentes graus (escalões), em que os praticantes se submetem

a um adversário mediante regras previamente estabelecidas.

b) “Federações, Associações ou clubes” – São pessoas coletivas, sem fins lucrativos que possuem estruturas e equipas, profissionais ou amadoras, de atletas que praticam desportos, envolvendo, treinadores, instrutores, monitores, praticantes e outros técnicos, que promovam ou contribuam para o desenvolvimento da respetiva modalidade.

c) “Eventos Desportivos” – São as competições organizadas para a prática de provas de combate de Kempo Desportivo, vulgarmente designadas por Taça, Open ou Troféu.

d) “Mesa Central” – É o local onde se organiza o evento. Confere as inscrições e fornece os documentos bem como as informações necessárias aos intervenientes desportivos. Transmite a dinâmica do evento e distribuição de provas à mesa de área.

e) “Mesa de Área” – É o local onde se organiza as provas que ocorrem na respetiva área de competição.

f) “Área de Competição” – É o local onde os Participantes realizam as provas a que se propuseram competir.

g) “Árbitros Oficiais” – São todos os árbitros com formação específica fornecida pela FPLK ou pela IKF, para avaliar e ajuizar os praticantes no decorrer das provas.

h) “Equipa de Área” – Designa-se por equipa de área o Árbitro Central, três (3) Juizes, o cronometrista e/ou apontador que desempenham funções na Área de Competição previamente atribuída.

i) “Árbitro Central” – O Árbitro Central é o responsável máximo pela equipa de área, pela área de competição, assim como pelas provas nela realizadas.

j) “Treinadores / Monitores / Instrutores” – São quem prepara o atleta para as provas que estes se propuseram a realizar, acumulando em alguns dos casos a função de representante do respetivo clube ou associação.

k) “Atletas, competidores ou participantes” – São os todos as pessoas que se preparam a executar qualquer das diversas provas em disputa no evento.

l) “Cantos” – É o local onde o participante aguarda a eminência da prova, onde é confirmado todo o material de proteção e onde permanece durante o intervalo. É neste local que o treinador auxilia o competidor a preparar-se para, e nas pausas, da prova, devendo permanecer junto ao canto (fora do espaço de realização da prova) no decorrer da mesma.

m) “Escalões / Categorias” – Designa-se por escalões e/ou categorias as várias divisões (atendendo o género, idade e peso dos participantes) dentro da mesma modalidade/disciplina.

n) “Uniforme” – É a indumentária que cada agente desportivo é obrigado a utilizar durante o decorrer do evento.

o) “Equipamento de Proteção” – São os diversos acessórios de proteção e de utilização obrigatória por parte do competidor.

p) “Técnicas Pontuáveis” – São todas as técnicas executadas que confirmam a atribuição de pontos ao atleta, atendendo a modalidade na qual se encontra a competir.

q) “Técnicas Proibidas” - São todas as técnicas, que da sua execução, sejam consideradas

proibidas, atendendo a modalidade na qual o atleta se encontra a competir, podendo ser consideradas faltas ou de eliminação direta.

CAPÍTULO II

EVENTOS DESPORTIVOS

Artigo 3º

Planificação de Eventos Desportivos

1. Cabe à FPLK e IKF a organização de eventos, considerando-se eventos oficiais aqueles cuja e direção técnica pertença às mesmas ou a Associações/Federações filiadas.

2. Os eventos cuja organização seja da responsabilidade de promotores singulares ou coletivos, estando obrigados ao cumprimento do presente Regulamento, consideram-se eventos particulares. Existindo a necessidade de criar um regulamento específico para um evento particular, tem obrigatoriamente o mesmo que ser submetido à aprovação da Direção da FPLK e IKF.

Artigo 4º

Deveres e Incumbências

1. A FPLK tem ao seu encargo a responsabilidade de:

a) Organizar os eventos oficiais garantindo que o local de realização das mesmas reúne boas condições para todos os intervenientes;

b) A atribuição dos troféus e homologação de todos os títulos disputados;

c) Vincular todos os intervenientes nas provas;

d) Convocar árbitros oficiais devidamente credenciados;

2. É obrigação da Associação/Federação organizadora:

a) A aquisição dos troféus que sejam atribuídos na competição em causa;

b) Garantir a presença de equipa de socorristas, ambulância e respetiva assistência médica, caso se revele necessário.

Artigo 5º

Estruturação de Eventos Desportivos

1. As Associações/Federações interessadas poderão candidatar-se à organização de eventos, sendo obrigatória a entrega oficial da candidatura até ao dia trinta e um (31) de Agosto da época desportiva transata à época à qual a candidatura diga respeito.

2. Existindo várias candidaturas para o mesmo evento, serão avaliados vários itens, com especial incidência às condições gerais da prática desportiva, apoio institucional, organização, localização e

acessos, condições de segurança, assistência de socorro, condições para o público em geral entre outros aspetos a ter em consideração, que deverão constar obrigatoriamente na candidatura, sendo atribuída a competência da organização à candidatura que apresentar os melhores resultados.

3. As candidaturas vencedoras têm o prazo máximo de quinze (15) dias uteis para confirmar a organização do respetivo evento. A resposta será, obrigatoriamente, por escrito e dirigida à FPLK, ficando a entidade organizadora totalmente responsabilizada pela logística necessária para a sua realização.

4. As candidaturas vencedoras têm de enviar à FPLK a estrutura e o planeamento da realização do evento, no mesmo prazo constante no número anterior.

5. As Associações/Federações vencedoras de candidaturas que não cumpram os condicionalismos constantes na mesma relativamente à realização do evento, ficam impossibilitadas de apresentar novas candidaturas por um período de três (3) anos. Em caso de terceira reincidência as Associações/Federações infratoras ficam proibidas de apresentar novas candidaturas.

CAPÍTULO III

CONDIÇÕES FREQUÊNCIA EM EVENTOS DESPORTIVOS

Artigo 6º

Condicionantes à Participação nos Eventos

1. Nos Eventos organizados ao abrigo do presente Regulamento, é proibida a participação de atletas a título pessoal, sendo obrigatória a sua inscrição através de um Clube, Associação ou Federação estando tanto o atleta como o respetivo Clube, Associação ou Federação, devidamente filiados na FPLK (excepto os eventos Open).

2. O escalão em que o atleta irá competir é definido pela idade que este possuir na época desportiva a decorrer calculado a partir do seu ano de nascimento.

3. O seguro desportivo é obrigatório para todos os Intervenientes Desportivos envolvidos no evento.

4. A inscrição de atletas nas provas tem de ser acompanhada pelo exame médico desportivo, completa e devidamente preenchido, não podendo ter uma data anterior a noventa (90) dias à data da realização da prova.

5. O controlo de Antidopagem será efetuado sempre que a comissão organizadora o entender solicitar.

Artigo 7º

Interveniente Desportivos

1. O espaço físico do evento encontra-se restrito e condicionado, sendo a área destinada ao

público em geral devidamente identificada para o efeito.

2. Cada Interveniente Desportivo só tem acesso ao espaço para o qual seja requerida ou prestada a sua função, sendo autorizada a frequência do espaço aos intervenientes desportivos, consoante a sua missão, entendendo-se como tal:

- a) Elementos da Organização da prova;
- b) Dirigentes Federativos e Associativos;
- c) Delegados de clubes em prova;
- d) Árbitros, Juizes, Chefes de área, cronometristas e apontadores;
- e) Treinadores e Monitores;
- f) Atletas;
- g) Médicos, socorristas e massagistas;
- h) Entidades públicas ou privadas;
- i) Órgãos da comunicação social;
- j) Seguranças ou controladores de recinto com funções na prova.

Artigo 8º

Proibição de Participação em Competição

É proibido os atletas competirem:

- a) Quando sofram KO's, sem cumprirem os prazos de recuperação contantes na alínea c), n.º 2 do Artigo 16º do presente Regulamento
- b) Quando o seu estado de saúde possa colocar em, do seu adversário ou dos utilizadores do espaço desportivo;
- c) Utilizando óculos, lentes rígidas, relógios ou qualquer tipo de adereços, que ponha em causa a sua integridade física ou integridade física do adversário;
- d) Ingerindo, por ele próprio, ou administrado por terceiros, produtos dopantes ou substância química que tenha como finalidade aumentar o rendimento físico;
- e) Sem possuírem seguro desportivo.

CAPÍTULO IV

ÁREA DE COMPETIÇÃO

Artigo 9º

Acesso e Definições

1. Dependendo da quantidade de áreas destinadas à realização de provas, a zona envolvente, de acesso controlado, tem de estar devidamente sinalizada e delimitada.

2. São áreas de competição em disciplinas de combate:

a) Ringue, onde ocorrerão combates de pleno contato, e que não poderá ultrapassar as dimensões de 8x8, já incluindo as cordas e os cantos;

b) Tatami, onde ocorrerão combates de contato limitado ou pleno contato, mediante decisão da organização, e que não poderá ultrapassar dimensões entre 6x6 e 8x8, já incluindo os cantos.

3. As provas de cada disciplina de combate a ocorrer em cada área de competição, serão especificadas no início do evento, podendo, caso se justifique para o melhor desenrolar do mesmo, ser alteradas até ao início da categoria.

4. O acesso à área de competição e zona adjacente é reservado aos Intervenientes desportivos a que diretamente digam respeito e nas provas tenham intervenção ou seja solicitada a sua presença.

5. A organização do evento, mediante uma credencial de acesso, definirá o acesso à área de competição e zona envolvente, dependendo da competência de cada Interveniente Desportivo.

Artigo 10º

Convocatória e Formação de Intervenientes Desportivos

É da competência da FPLK, da IKF e das Associações/Federações filiadas, convocar os membros que sejam considerados necessários para a realização de campeonatos (taças, opens ou troféus), nacionais ou internacionais, com a antecedência necessária, tendo o dever de formar ou delegar um ou mais responsáveis pela formação dos Intervenientes Desportivos que diretamente lhes competem.

Artigo 11º

Área de Competição – Intervenientes Diretos

Da área de competição em disciplinas de combate fazem parte:

a) Mesa Central, onde desempenham funções:

i) Um (1) Chefe de Mesa (de presença obrigatória);

ii) Um (1) Auxiliar de Mesa (de presença não obrigatória), responsável por transmitir informação e documentos da Mesa Central à Mesa de Área. Na ausência deste membro, tais funções acumulam com as já designadas para o Chefe de Mesa Central.

b) Mesa de Área, onde desempenham funções:

i) Um (1) Oficial de Mesa (de presença obrigatória), desempenhando funções de cronometrista e/ou apontador (pode ser um árbitro/juiz a desempenhar a função).

ii) Um (1) Auxiliar de Mesa de Área (de presença não obrigatória), responsável por auxiliar o oficial de mesa.

c) Área de Competição, constituída pelos elementos da Equipa de Área, onde desempenham funções:

i. Um (1) Árbitro Central (responsável pela área acumula funções de Chefe de área e/ou juiz);

ii. Três (3) Juizes

Artigo 12º

Funções do Responsável de Arbitragem

A gestão das Equipas de Arbitragem, das Mesas de Área e das provas a decorrer em cada área fica ao cargo de um membro da Organização do evento, designado por Responsável de Arbitragem, que desempenhará o seu papel de acordo com as seguintes regras:

a) Deve zelar pelo cumprimento das normas contantes no Artigo anterior, bem como de todas as regras de competição de acordo com presente Regulamento;

b) Caso necessário, pode substituir qualquer membro da Equipa de Área ou da Mesa de Área, para descanso deste ou devido à sua performance, devendo tal substituição ocorrer de forma célere e ordeira;

c) Deve gerir os intervalos de cada membro da Equipa de Área ou da Mesa de Área (no caso de descanso para refeição), para que as áreas de competição estejam paradas o menor tempo possível, devendo tais pausas ter tempo limitado, e sempre que ocorram devem ser anunciadas através de recurso a microfone;

d) É o responsável por anunciar os combates que irão decorrer nas áreas a seu cargo, bem como proceder à chamados respetivos atletas, devendo conceder tempo adicional (2ª chamada e última chamada) aos competidores. Estas funções deverão ser cumpridas com recurso a microfone, podendo, se necessário, nomear outro elemento para o efeito;

e) É também o responsável por controlar os eventuais protestos por parte de agentes desportivos ou público em geral, para que a competição decorra com normalidade.

Artigo 13º

Obrigações da Equipa de Área

O Árbitro Central, Juízes de Área e restantes membros que façam parte da Equipa de Área, têm a obrigação de:

a) Comparecer a todas as formações de carácter obrigatório de acordo com as convocatórias feitas com a antecedência necessária;

b) Alertar a Organização da competição para eventuais incompatibilidades e condições que possam existir em relação ao cumprimento das funções para as quais foram convocados;

c) Apresentar-se, na data e local de realização do evento, tendo que comparecer nas respetivas áreas de competição previamente informadas, apresentando uma imagem cuidada, vestindo especificamente:

i. Árbitro Central: calça preta, sapatilhas ou sapatos pretos (ou de outra cor desde que aprovado pela Organização do Evento), polo oficial ou camisa branca e gravata preta.

ii. Juízes de Área e restantes membros da Equipa de Área: calça preta (ou outra desde que aprovada pela Organização do Evento, no caso dos restantes membros), sapatos pretos (ou outro calçado previamente aprovado pela Organização do Evento), polo vermelho oficial (caso o juiz desempenhe também funções de árbitro central, deverá vestir o uniforme especificado para tal função).

iii. Chefe de Mesa Central e restantes responsáveis de prova: calça preta, sapatos pretos, camisa branca e gravata preta.

d) Devolver à organização, após o término do evento ou quando já não forem necessários para o desempenho de funções, todas as camisas, polos e gravatas acima indicados, sendo estas propriedade da FPLK.

Artigo 14º

Funções do Árbitro Central

1. O Árbitro Central, durante a competição, desempenhará as suas funções de acordo com as seguintes regras:

- a) Deve zelar pela segurança dos agentes desportivos ao seu encargo;
- b) Deve observar e reforçar o cumprimento das regras da prova a decorrer, bem como que todos os pontos, avisos e faltas são corretamente registados;
- c) Deve, antes de dar início à prova, verificar e homologar os equipamentos de proteção e uniformes utilizados pelos competidores, bem como verificar se todas as normas de higiene/segurança são cumpridas. (unhas curtas, cabelo preso se tiver comprimento para tal, proteções genitais por dentro do vestuário, etc.);
- d) Pode parar o combate por qualquer dos motivos previstos nos Artigos 21º e 26º do presente Regulamento;
- e) Pode emitir avisos e registar faltas por violação das regras da prova, sendo nestes casos atribuída pontuação negativa ao competidor que cometa as faltas;
- f) Tem ainda autoridade para desqualificar competidores de acordo com as regras previstas no Artigo 26º do presente Regulamento;
- g) Deverá, sobretudo em campeonatos internacionais, pronunciar todos os comandos em Inglês.

2. Os comandos em prova a executar pelo Árbitro Central são:

- a) **Shake Hands** – assinala a saudação entre os competidores (apenas no início de cada prova);
- b) **Fight** – dá início ao combate, ou reinicia-o sempre que haja uma interrupção;
- c) **Break** – para separar os competidores, durante combates (quer sejam disciplinas disputadas em ringue, quer em tatami) em que haja contato permanente durante mais tempo que o permitido, não havendo paragem do tempo;
- d) **Stop** – interrompe ou termina o combate. Neste último, e durante recolha de pontuação, os competidores devem retornar aos respetivos cantos;
- e) **Time** – dá ordem ao cronometrista (formando um T com as mãos) para iniciar/parar o cronómetro. Sempre que execute este comando “Time”, devem ser explicada a razão para tal comando. O Árbitro Central executará o comando “Time”:
 - i. Quando pretenda emitir um aviso ou registar uma falta a um competidor (aqui o oponente deverá dirigir para um dos cantos neutros, não podendo comunicar com o treinador);

ii. Quando um competidor solicite paragem do tempo levantando a sua mão direita (aqui o oponente deve deslocar-se imediatamente para o canto neutro, não podendo comunicar com o treinador);

iii. Quando o Árbitro Central observe necessidade de corrigir o equipamento ou uniforme de um competidor;

iv. Quando se verifique que um competidor está ferido (sendo que o Médico tem 2 minutos de tempo máximo para intervir).

Artigo 15º

Funções do Juiz de Área

O Juiz de Área, durante a competição, desempenhará as suas funções de acordo com as seguintes regras:

- a) Auxiliar o Árbitro Central para garantir a segurança dos competidores;
- b) Sempre que observe o que se considera um ponto, deve assinalá-lo através do *clicker* ou levantando o braço para indicar o competidor que pontuou (ação exclusiva para os combates em SEMI KEMPO);
- c) Deve manter-se atento ao combate a decorrer, devendo sempre que solicitado pelo Árbitro Central, em caso de dúvida do mesmo, auxiliar na tomada de decisões relativas às saídas e eventuais violações das regras, tendo sempre de fazê-lo de forma gestual;
- d) Sempre que observe uma ação que se considera violação das regras, deve informar imediatamente o Árbitro Central.

Artigo 16º

Obrigações e Regras na Área de Competição

1. Os participantes só poderão ter dois acompanhantes nos cantos no decorrer das provas, que:
 - a) Tem de ser o treinador ou monitor do clube que o atleta representa;
 - b) Terá de nomear um representante caso seja impossível a presença do mesmo,
 - c) Sendo os representantes do Treinador ou Monitor terão de ser obrigatoriamente credenciado pela FPLK.
 - d) Existindo várias áreas de competição a funcionar ao mesmo tempo, os clubes que não tenham treinadores e monitores em número suficiente, podem nomear um outro atleta para auxiliar na preparação e equipamento do competidor.
2. Se um competidor ficar inconsciente no decorrer da prova, deve:
 - a) Ser imediatamente examinado pelo Médico e, caso exista necessidade, ser encaminhado para o local adequado, consoante a gravidade da lesão;
 - b) O Árbitro Central parar o combate imediatamente;
 - c) Ser impedido de participar em eventos de combate por um período nunca inferior a trinta (30)dias;

- i) Caso a situação ocorra duas (2) vezes num período de noventa (90) dias, ser impedido de participar por um período de cento e oitenta (180) dias após a reincidência.
- ii) Caso a situação ocorra três (3) vezes num período de um (1) ano, ser impedido de participar por um período de um (1) ano a seguir à terceira ocorrência.
- d) Afastarem-se do local todos os Intervenientes Desportivos, disponibilizando fisicamente o espaço para que seja prestado assistência, sendo a única exceção o Árbitro Central e os Meios de Socorro.
- e) Ser registada a impossibilidade do competidor realizar provas, atento os prazos constantes na alínea c), sendo essa decisão tomada pelo Árbitro Central em conjunto com o Chefe de Mesa Central, com especial incidência a golpes que atinjam a cabeça e perda prolongada de consciência.
- f) O competidor efetuar um exame médico desportivo e ser declarado apto para competir, sempre que se verifique um impedimento nos termos das alíneas c) e e) do n.º 2 do presente artigo.

Artigo 17º

Desqualificação por incumprimento

1. Para se encontrarem autorizados participar nos eventos realizados ao abrigo do presente regulamento, são impostas, de carácter obrigatório, as seguintes condições:
 - a) Ter a inscrição regularizada nas Associações/Federação filiadas;
 - b) Os Treinadores não poderão competir na mesma categoria de peso dos seus competidores;
 - c) Não estar abrangido por nenhuma das exclusões.
2. Quem efetuar inscrições em eventos, sem que cumpra as condições constantes presente Regulamento, será automaticamente desqualificado.

CAPÍTULO V

QUALIFICAÇÃO E QUANTIFICAÇÃO DAS PROVAS

Artigo 17º

Designação das Provas

1. Nos eventos da FPLK existem as seguintes provas de combate:
 - a) **RUMBLE KIDS** – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde não haverá controlo de força de impacto.
- Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo I do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo I são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

b) SEMI KEMPO – Consiste no combate não contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde haverá controlo de força de impacto e todos os golpes deverão ser executados sem potência.

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo II do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo II são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

c) LIGHT KEMPO – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde haverá controlo de força de impacto e todos os golpes deverão ser executados sem potência.

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo III do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo III são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

d) KEMPO CONTACT – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde não haverá controlo de força de impacto. *(Existindo apenas a prova no evento específico de disciplinas de contato).*

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo IV do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo IV são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

e) KEMPO KO – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde não haverá controlo de força de impacto. *(Existindo apenas a prova no evento específico de disciplinas de contato).*

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo V do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo V são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

f) KNOCK DOWN – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde não haverá controlo de força de impacto. *(Existindo apenas a prova no evento específico de disciplinas de contato).*

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo VI do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo VI são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

f) FULL KEMPO – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas com qualidade onde não haverá controlo de força de impacto.

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo VII do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo VII são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

f) SUBMISSION KEMPO – Consiste no combate contínuo, em que os competidores deverão executar as técnicas de controlo com qualidade onde não haverá técnicas de impacto.

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo VIII do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo VIII são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

g) KEMPO GLADIADORES – Consiste no combate com armas ofensivas e defensivas de polímeros sintéticos em formato individual ou por equipas simples e mistas de 3 e ou 5 competidores. Os atletas deverão alcançar objetivos definidos executando as técnicas com qualidade onde haverá controlo de força de impacto.

Os escalões encontram-se divididos por género, peso e idade dos competidores, sendo descritos no Anexo IX do presente Regulamento, fazendo parte integrante do mesmo. No Anexo IX são também descritas a duração das provas, vestuário de competição, equipamento de proteção obrigatório, técnicas proibidas, técnicas permitidas e respetivas pontuações, relativamente a esta modalidade.

Nota: Em todas as competições Open ou Taça irão ser criadas categorias Open nas provas de RUMBLE KIDS e SEMI KEMPO para atletas com até 1 ano de prática;

CAPÍTULO VI

DISPOSIÇÕES GERAIS DE COMPETIÇÃO

Artigo 18º

Equipamentos de Proteção

1. O equipamento de proteção obrigatório, a sua composição e o seu formato encontra-se mencionado nos respetivos Anexos ao presente regulamento de acordo com a respetiva disciplina.
2. A FPLK e Associações/Federações filiadas não garantem disponibilização de equipamento aos competidores, pelo que estes são obrigados a serem portadores de tal equipamento no início das provas.

Artigo 19º

Atestado Médico e Termo de Responsabilidade

1. Os participantes dos 11 aos 15 anos, apenas podem competir em provas de pleno contato (FULL KEMPO), independentemente do escalão de peso, com a proteção adicional de capacete com viseira e colete de proteção, e mediante autorização por escrito dos tutores legais..

2. Os participantes de 16 e 17 anos, apenas podem competir em provas de pleno contato (KEMPO CONTACT, KEMPO KO, KNOCK DOWN e FULL KEMPO), independentemente do escalão de peso com capacete aberto e sem colete de proteção, mediante autorização por escrito dos tutores legais.

2. Mediante a apresentação de atestado médico e termo de responsabilidade, poderão ser disputados combates por competidores com idade até aos 50 anos inclusive, sendo obrigatório sempre que o participante exceda 40 anos de idade.

3. Independentemente da idade, todos os competidores que pretendam disputar combates em pleno contato (KEMPO CONTACT, KEMPO KO, KNOCK DOWN e FULL KEMPO), deverão apresentar atestado médico e termo de responsabilidade.

Artigo 20º

Tolerância e Limites de Peso

1. A tolerância máxima de peso permitida entre escalões, caso o participante exceda ou não atinja o peso que ultrapasse os limites do seu atual escalão, é de:

a) RUMBLE KIDS, SEMI KEMPO, LIGHT KEMPO, SUBMISSION KEMPO – 0,5kg;

b) KEMPO CONTACT, KEMPO KO, KNOCK DOWN, FULL KEMPO – Sem tolerância.

2. Caso um competidor ultrapasse os limites definidos no número anterior:

a) E falte até 1h para o fim das pesagens, o competidor terá 1h para baixar o seu peso até um valor que não ultrapasse a margem da prova em que irá competir;

b) E falte menos de 1h para o fim das pesagens, tal competidor terá até ao final da hora das pesagens para baixar o seu peso até chegar aos limites anteriormente indicados.

3. Caso o participante não cumpra qualquer das situações referidas nos números anteriores, será desqualificado.

Artigo 21º

Conclusão da Prova

1. A prova termina quando decorrido o tempo de duração da mesma, por superioridade técnica, por pontos, por decisão Médica ou do Árbitro Central, ou quando:

a) Um dos competidores já não reage nem se defende dos golpes desferidos contra ele;

b) Um competidor desmaia;

c) Não for possível estancar uma hemorragia num corte de um competidor no tempo estipulado

de 2 minutos;

- d) Um dos Treinadores ou Monitores lança a toalha para o chão;
- e) Um competidor violar as regras que levam à desqualificação imediata;
- f) Um competidor cometer mais de três faltas.

2. Especificamente para cada disciplina a prova termina quando:

a) SEMI KEMPO:

- i. Um Competidor marca 9 (nove) ou mais pontos de diferença para o adversário.

b) SEMI KEMPO, LIGHT KEMPO, KEMPO CONTACT, KEMPO KO, KNOCK DOWN, FULL KEMPO e SUBMISSION KEMPO:

- i. Existir um Knock Out;
- ii. Existir um KO técnico.

c) KEMPO CONTACT, KEMPO KO, KNOCK DOWN e FULL KEMPO:

- i. Um participante recebe três (3) contagens de proteção;
- ii. Um dos competidores desiste voluntariamente;

iii. Um atleta está presente na área de competição, pronto para combater, e o seu adversário não comparece.

Artigo 22º

Sistema de Avisos e Faltas

1. Em todas as provas de combate, o sistema de avisos e faltas é o seguinte:

- a) À primeira falta o Árbitro Central deverá dar um aviso ao competidor que desferiu o golpe.
- b) À segunda falta o Árbitro Central assinalará um ponto negativo para o competidor que cometeu a falta. *(resultando em mais 2 pontos para o oponente excepto na prova de SEMI KEMPO em que é registado individualmente o ponto negativo na placa de registo).*
- c) À terceira falta o Árbitro Central assinalará o segundo ponto negativo para o competidor que cometeu a falta. *(resultando em mais 2 pontos para o oponente excepto na prova de SEMI KEMPO em que é registado individualmente o ponto negativo na placa de registo).*
- d) À quarta falta o Árbitro Central desqualificará o competidor que cometeu as faltas.

Nota: As faltas técnicas e as saídas da área de competição são contabilizadas de forma conjunta (**Exemplo:** uma 1ª falta técnica de um atleta resulta num aviso oficial, após essa falta há uma saída da área de competição que resulta no 1º ponto negativo para o mesmo atleta).

Artigo 23º

Vencedor da Prova e Sistema de Desempate

1. É declarado vencedor o participante que no final da prova obtenha o maior número de pontos.

2. Caso exista igualdade pontual no final da prova, são utilizados os seguintes critérios, de forma progressiva e sequencial, para desempate:

- 1º. Melhor no último assalto;
- 2º. Mais ativo;
- 3º. Maior número de pontapés;
- 4º. Melhor defesa;
- 5º. Melhor estilo e técnica.

3. Relativamente à disciplina de POINT KEMPO, o desempate é realizado através do sistema de “morte súbita”, ou seja, a prova continua e o primeiro competidor a marcar ponto é considerado vencedor. Para o ponto atribuído ser considerado válido, tanto os juizes como o árbitro central devem atribuir o ponto ao mesmo atleta, sendo obrigatório uma decisão unânime.

Nota: No decorrer do combate, quando não é “morte súbita”, os pontos poderão ser atribuídos por maioria ou por unanimidade (exemplo: um juiz e o árbitro central dão o ponto ao canto vermelho enquanto o outro juiz dá ao canto azul, o ponto é atribuído ao canto vermelho).

Artigo 24º

Outras Classificações

1. Os Participantes sem adversário no respetivo escalão também são declarados vencedores na sua categoria.
2. Os competidores que perdem nas meias-finais são ambos terceiros (3ºs) classificados.

Artigo 25º

Atribuição de Prémios

1. Os prémios são entregues aos participantes logo que seja apurado o vencedor na respetiva classe.
2. Prémios a atribuir aos participantes:
 - a) O primeiro(1º) classificado recebe Medalha/Trofeu e Diploma de Campeão.
 - b) O segundo (2º) classificado recebe Medalha/Trofeu e Certificado.
 - c) Os terceiros (3ºs) classificados recebem uma Medalha/Trofeu e certificado cada.
 - d) Os melhores atletas, por soma de pontos, recebem troféu de melhor atleta das respetivas categorias (Taça de Portugal e opcional para eventos open/taça):
 - i) Escalão 4 aos 13 anos Masculino;
 - ii) Escalão 4 aos 13 anos Feminino;
 - iii) Escalão 14+ anos Masculino;
 - iv) Escalão 14+ anos Feminino;
3. Os Diplomas e Certificados têm obrigatoriamente de ser preenchidos antes de serem

entregues aos respetivos titulares.

4. Prémios a atribuir às equipas:

a) O primeiro (1º), segundo (2º) e terceiro (3º) classificados Tradicionais recebem Taça de Classificação respetiva por soma de pontos (Taça de Portugal e opcional para eventos open/taça):

b) O primeiro (1º), segundo (2º) e terceiro (3º) classificados Desportivos recebem Taça de Classificação respetiva por soma de pontos (Taça de Portugal e opcional para eventos open/taça):

c) A equipa com mais pontos é considerada Campeã Absoluta do evento e recebe a respetiva Taça. (Taça de Portugal e opcional para eventos open/taça):

Nota: O sistema de pontuação em vigor é o seguinte:

i) Medalha de primeiro (1º) lugar - 5 pontos (*incluindo 1º lugar sem disputa*)

ii) Medalha de segundo (2º) lugar - 3 pontos

iii) Medalha de terceiro (2º) lugar - 1 pontos

5. Todas as informações dos diferentes prémios por equipas e individuais encontram-se descritas no Regulamento de Organização de Provas FPLK.

Artigo 26º

Regras de Desqualificação Imediata

1. Regras de desqualificação comuns às disciplinas de combate RUMBLE KIDS, SEMI KEMPO e LIGHT KEMPO:

a) Cabeçadas, joelhadas e cotoveladas intencionais a qualquer parte do corpo;

b) Golpes com o intuito de cegar o adversário;

c) Mordeduras;

d) Golpes intencionais aos genitais;

e) (inclui Treinador) Desrespeito ao Árbitro Central, Júris/Juízes e Técnicos dos cantos;

f) (inclui Treinador) Linguagem obscena na zona de combate;

g) (inclui Treinador) Dirigir-se ao adversário para o insultar ou provocar;

h) Atacar o adversário quando o combate estiver parado;

i) Um Competidor poderá ainda ser desqualificado imediatamente, caso se verifique uma persistência em fugir ao contato, deite fora a proteção bucal intencionalmente ou finja uma falta;

j) Agarrar ou projetar o adversário para fora da área de competição;

k) Atacar o adversário enquanto este cai ou quando este ainda se encontra no chão;

l) Qualquer técnica, legal ou ilegal, que ponha em causa a integridade física do competidor.

CAPÍTULO VII

DISPOSIÇÕES FINAIS

Artigo 27º

Anexos ao Regulamento

Todas as regras de provas de combate de Kempo Desportivo a organizar pela FPLK que não constem diretamente no presente Regulamento, encontram-se descritas nos anexos referidos no Artigo 17º, os quais fazem parte integrante do Regulamento de Competição em Provas de Combate de Kempo Desportivo.

Artigo 28º

Regulamento Encaminhado

Remete-se para o Regulamento Disciplinar da FPLK, para conhecimento e permutação.

Artigo 29º

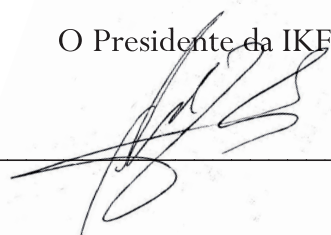
Orientação e Conduta

1. Todos os Intervenientes Desportivos envolvidos em eventos organizados pela FPLK, ao abrigo do presente Regulamento, implica o seu conhecimento integral e o cumprimento das regras e normas nele estabelecidas.
2. Qualquer situação que, por erro ou omissão, não se encontre aludida no presente Regulamento em causa e seus Anexos, será resolvida pela Direção da FPLK, depois de ouvidas as Associações/Federações filiadas e o Conselho de Arbitragem.
3. Por imperativa necessidade, reserva-se o Conselho de Arbitragem, o direito de alterar o presente regulamento até ao dia anterior do início da competição.

O presente regulamento foi processado por computador, integralmente revisto e conferido pelos seus signatários, entrando em vigor na presente data.

Caldas da Rainha, 18 de abril de 2021;

O Presidente da IKE



A Presidente FPLK



FEDERAÇÃO PORTUGUESA
LOHAN TAO
KEMPO